绿维珑
艺术设定集

—精华选摘—

BSF个汉



警告：本书内含剧透

请读者做好心理准备

©Copyright 2017 Larian Studios Games Ltd. All Rights Reserved. An Essential Compendium of Notable Rivellonian Artwork first printing August 2017 by Larian Studios Games Ltd. Larian Studios, Divinity, all other Larian Studios Games Ltd. product names, and their respective logos are trademarks of Larian Studios Ltd. in the USA and other countries. All characters and distinctive likenesses are property of Larian Studios Games Ltd. This material is protected under the copyright laws of the Republic of Ireland. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Larian Studios Ltd.

目录

人物

洛思……1
伊凡·本-梅兹……3
猩红王子……5
希贝尔……7
比斯特……9
费恩……11
达莉斯……12
布拉克斯·雷克斯……13
亚历山大……14
麦勒迪……15
希瓦大师 & 塔奎因……16
加雷斯 & 萨德哈……17

派系

人类……20
– 武器……24
神界教团……26
– 净源导师……26
– 圣教骑士……30
–战争机器 & 武器……32
–神圣武器……34
净源受难者……36
黑环教团……40
矮人……42
– 武器……50
蜥蜴人……52
– 武器……60
精灵……62
– 武器……68
亡灵……70

地点

绿维珑地图……76
回音之堂……78
欢乐堡……83
死神海岸……85
阿克斯城……86
无名岛……89
复仇女士号……92
精灵之森……95
远古帝国……97

绿维珑画典

静态……100
动态……102
宗教画作……104
诸神肖像……106
关键艺术图……108

生物

回音之堂生物……114
虚空异兽……116
龙类……120
恶魔……122
鬼获鸟……124
精灵生物……126
冰霜生物……130
梦魇……132
杀戮幽魂……136
食尸鬼……137
海怪……138
元素生物……140

图标

道具……144
珠宝……147
人物……148
动物……149
技能……150

制作人员名单 152

©2017 Larian Studios. All rights reserved.



赞达罗尔

前言

在大约三年以前，我们开始了一场前所未有的历程——神界：原罪2的制作。我们最初只是一支小团队，但神界原罪初代的成功令续作的规模得以大幅提升，成为了拉瑞安工作室成立以来最大型的企划。许多才华横溢的新人加入了团队，并且，自这家工作室创立以来，我们首次得以包揽游戏中从最雄伟的城堡到最细小的牙签等每一丝细节的概念艺术创作。

在决定游戏艺术风格的阶段，我们对固守上一作美术风格的想法不感兴趣。我们想要的是一部美术风格更加黑暗，更加写实的续作。我们的工作室地处根特市这一曾经的中世纪欧洲核心地带，当地的历史为我们提供了视觉灵感。我从那时起开始研究与编纂那些我所中意的古代画作，古典建筑以及闪烁盔甲的参考资料，交给我们才高八斗的创作团队加以再创作，并在游戏中惟妙惟肖地体现。在将神界：原罪2的世界描绘得栩栩如生以后，我们便着手添加可怖至极的情景与怪物——正适合让各位英雄小试牛刀。正因这些出类拔萃的艺术家的努力，我们才能够向诸位读者呈现这本精彩纷呈的艺术集。愿各位阅读愉快！

~

约阿希姆·维姆林克斯
艺术总监



I 人物



洛思



洛思
造型变体



洛思
遭附身状态



我们才用了多种角度去塑造洛思的形象。洛思是名与旅伴一同浪迹天涯的游吟歌手，因此她的着装光鲜亮丽，反映了其本人的个性。洛思的服饰带有一点吉普赛风格，一点丑角和吟游诗人元素，以及其它零零散散的视觉线索。但洛思身上潜藏着一个黑暗的秘密，这在她的头发上有所体现。洛思的头发发色鲜红，略显凌乱，正与她活泼逗趣的举止相契合，但其间那一缕白发却正是此人内里潜藏的黑暗事物所致。

—
丹·约古列斯库
原画设计师



伊凡 · 本-梅兹



W战士，雇佣兵，刺客，盗贼，猎人，旅行者，弩手：伊凡身怀多种职业和技能。我们希望他的防具能藉泛用性和高效性表现出这份灵活，而廉价又坚韧的中世纪镶甲正是我们的不二之选。同时我们也想要强调伊凡的异乡出身*，在他的项链，配剑和匕首上添加了此类元素。伊凡是个乐得显摆的人，他的戒指，耳环，和精心装饰的客制化十字弩体现了这一点。他还稍微有点自大，就这么轻蔑地把上衣敞开，将自己的胸膛暴露给对手。

—
丹 · 约古列斯库
原画设计师

伊凡发型变体



伊凡防具造型变体





猩红王子

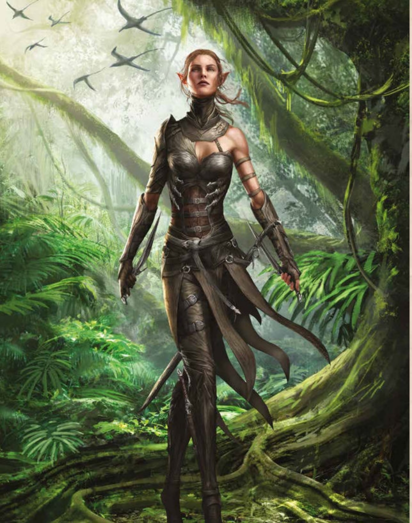


猩红王子是一名骁勇的战士，也是一名高傲的贵族；他被人所背叛，不得不逃离自己的王国。我们希望能利用他的造型设计强调这些元素，使得人们一眼就能看出他的经历。猩红王子身穿自己得意的镀金盔甲，凸显出他贵族和优秀战士的双重身份。但是，流落他乡让猩红王子变得衣衫褴褛。在流亡之路上饱经风尘，他的服装和盔甲都变得破旧磨损。抛开事后添加的一些装饰性元素，猩红王子防具的整体外观和给人的印象其实都来源于我们早期创作的一副不死族盔甲。咱们稍微镀了层金，添了些装饰，修改成蜥蜴人合穿的造型，然后，瞧！

—— *丹·约古列斯库*
原画设计师



猩红王子
造型变体



希贝尔



希贝尔林木轻甲
造型变体



希贝尔
发型变体

S对希贝尔这名致命杀手而言，美貌只是件能够如同匕首般高效运用的武器。

我们绞尽脑汁让她在真切地咄咄逼人的同时仍不失那份隐约显露的美艳。皮甲是一份不错的选择，既能勾勒出她的身体曲线，又能提供充足的防护和机动性。身为奴隶，希贝尔不得不舍弃精灵族的文化传统和她同胞常穿的天然服装，但我们仍能在希贝尔防具的那些叶片状花纹上得以一窥身为精灵族一员的过去对她有何影响。

—
丹·约古列斯库
原画设计师



比斯特



比斯特防具
造型变体





B比斯特在游戏定形以前曾经有过多种版本的角色背景。比斯特最开始被设定成街头打手，但在角色最终定型之前，他还曾是个角斗士，野蛮人，驯兽大师，以及其它不少版本的背景。最终，我们敲定了他私掠船员的身份。我们参考了18到19世纪各种式样的海军制服，还添加了些黄金年代海盗的服装特征来让比斯特的造型变得更酷。为了表现他还是个技艺娴熟的战士，我们在服装上添加了铠甲要素，比如说那几片鳞甲和肩甲。虽然比斯特现在看起来没有以前的设计版本那么野蛮了，那只钩爪手套仍是他狂野天性的印证。

—

丹·约古列斯库
原画设计师



费恩



Q在费恩的初期设计阶段我们就发现，这孩子没准能当上真主角；他的易容能力能让他荣登人气王。费恩为玩家们提供了一份能体验任何种族的机会，并且，他还是我们在游戏中高度重视的一项事物：选择的人格化。作为这份原则的化身，费恩被我们做成了本作典藏版的特典手办。为此我们想将他设计得又痞又帅。我们从早期的一份亡灵重甲战士设计开始着手，将其修改成了适合这个角色的造型。至于那副面具，我们打算把它设计成能不摘下或者挪动就从一张脸切换到另一张的样子，最终的成果是一副能随佩戴者意愿用魔法转动的四面头盔。

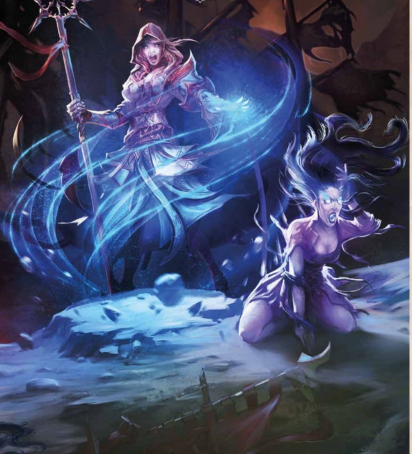
—

丹·约古列斯库
原画设计师



早期亡灵
造型设计

达莉斯

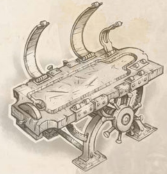


第一章：人物

布拉克斯·雷克斯



虽说布拉克斯·雷克斯一开始只是为欢乐堡里一座古代暴君雕像准备的设计，这个角色实在太有意思了，让人不忍心用完即弃。虽然各位现在可以在世界各地找到有关他的文献，这货当初只不过是海边的一座国王石雕。



亚历山大



麦勒迪





麦勒迪是一名半精灵半恶魔。我们不想把她的外貌弄得太过像恶魔，于是便反其道而行之。我们把她设计得几乎可以说是圣洁（说“神”圣会不会太嚣张了？），而更偏向于恶魔的那部分面容则隐藏在一副面具之下。面具下有什么？到底是怎样的面容？就算我们知道，我们也不告诉你。

希瓦大师 & 塔奎因



希瓦大师 *（左侧人物）*

L 蜥蜴人通常都身穿明艳的奇装异服来彰显自己的高傲和权势，但希瓦大师在其他种族当中过着隐居生活，她的服装要能表现出这一点。她需要看起来睿智又强大，但又表现出内敛的个性。她在正式定名之前被大家叫做尤达不是没有道理的。

—

塔利亚 · 比尔罗-希维尔
原画设计师



塔奎因 *（右侧人物）*

T 塔奎因的服装基于一套17世纪的医生装设计，我们能在伦勃朗创作的原画上看出这一点，不过他的造型在最终确定前以前经历过多次的修改。塔奎因是危险的黑环教团的合作者，所以他看起来要不值得信任，但是他在剧情里也是个可恋爱对象，所以他也需要富有魅力。至少是富有一个死灵法师可能有的那么大魅力。

加雷斯 & 萨德哈



加雷斯 *（左侧人物）*

G 加雷斯，曾经的圣教骑士，如今的探求者成员，也是个为了设计成可恋爱角色而被画得很帅的人。他被设计成一位久经沙场（而且战绩傲人）的贵族骑士。不过我们给他加了副眼罩，这证明他的胜利也伴随着代价。我们希望他能让各位联想到火枪手，虽然他的铠甲看起来完全不是那么回事。

—

塔利亚 · 比尔罗-希维尔
原画设计师



萨德哈 *（右侧人物）*

D 绘画蜥蜴人一直是一道设计难题。和人类不同，现实里的蜥蜴可没因为面容姣好而为人所知。萨德哈是一个好榜样，证明了外貌再古怪的生物即使不依靠明显的女性性征也能显得端庄，迷人又绰约。

—

塔利亚 · 比尔罗-希维尔
原画设计师



II 派系



人类



人类男性鳞甲



人类女性皮甲

人类是我们设计的第一个种族，我们试着令他们拥有真实可信的肌肉量和身体比例。男人的手臂不能粗如树干，女人应在强壮得足以挥动刀剑的同时不失女性线条。一部分盔甲的设计进行了多次修改以让造型设计具有真实感，并且在小号的屏幕上也能看出男女差别。



人类男性链甲



女巫

人类



人类女性
平民

人类女性
富有镇长



人类男性
富有平民

人类男性
商人

A这些平民的造型设计大多基于历史画作，那些古画是了解这些服装实际穿着效果的最好参考。我们设计的是一款角色扮演游戏，因此需要有这些服装设计的大量造型变体。在项目刚开始时我们不一定清楚某些角色的具体用途，所以我们将他们设计得足够普通，能够融入多种情境。毕竟，总是需要有贵族，商人，女仆，工人，乞丐，跟一般人的嘛。他们应该被设计得就算把一群复制人放到同一个画面里，也让人意识不到他们其实长得一个样，而且得是就算不靠配色区分也能轻松做到的地步。

人类

武器



萨满武器



盾牌模板　　盾牌模板





法杖



圣骑士武器模板

S我们有底气这么说：游戏中有着五花八门的武器。每个种族都有自己专属的每一种武器的造型，都是契合那个种族风格和文化的设计。举例来说，蜥蜴人有着曲线造型的武器，基于东亚/阿拉伯风格设计；矮人们用的是重型短剑；精灵们令林木缠绕于锐利的晶石之上，以此作为武器；而人类则使用更具辨识度的中世纪装备。我们不想采用典型的奇幻风格设计，搞得好像是去路边的百年魔法刀剑铺批发了一套回来交差似的。所有这些武器都是立足于世界观设计以赋予真实感，奇幻元素只是被适度添加以让它们变得有趣的点缀。

神界教团

净源导师

男性审判者



男性僧侣





盾牌模板

男性刺客







净源导师是一群宗教狂热分子，我们非常想在他们造型设计的点点滴滴中反映出这一点。为此我们添加了织有豪奢金纹的僧侣袍来对此加以强调。

神界教团

净源导师



盾牌



男性
游侠



男性
看守



十字弓



女性
士兵

M 净源导师同时还也有着重甲看守这一特色形象，他们的铠甲造型稍为参考了亨利八世的战甲。在博物馆展出的一些中世纪盔甲看起来可能很奇怪，甚至滑稽不堪，但当站在亨利八世的盔甲前时，你毫无疑问地会被它所震撼。我们想让玩家对这副重型铠甲望而生畏，以及，但愿还能让他们在拿扫把砸向这副铠甲的穿戴者之前三思而后行吧。

神界教团

圣教骑士



圣教骑士旗帜



男性圣教骑士



男性圣教骑士



女性
圣教骑士

神界教团

战争机器 & 武器















神界教团就是一大群狂信徒，我们想要在他们的战争武器上反映这点。他们的武器使用了大量的黄金和钢铁，都只为了杀戮而铸！属性各异的地表在神界原罪2中起了重要的作用，因此我们在设计这些弩炮的过程中也需要考虑到不同种类箭头（火焰箭，毒箭，闪电箭——任君想象！）的效果。说到底，谁不好奇一枚塞满了电鳗的巨大箭头会对一组冒险者起到什么样的作用呢？

—

马克西姆·庞赛利特
原画/3D设计师



神界教团

神圣武器





净源受难者

净源受难者是游戏中最为悲惨的造物之一。他们曾经是强大的源力者，却被剥夺了全部的力量和尊严。
这些受害者在经历净源导师的实验以后沦为了外骨骼缠身的两足兽，那些外骨骼的驱动力正是来自于受害者本身的苦痛。
我们想要将他们设计得令人毛骨悚然，但又不想弄得凶残过头以至于烂俗，所以我们将重心放在了他们痛苦的表现上。
身上挂着的肉钩和过度拉扯的皮肤似乎正是最佳的设计平衡点。





武装矮人
受难者



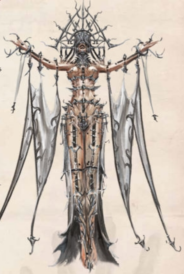


女性
痛苦剥皮者



人类
弹跳者

净源受难者



女性司祭



净源受难者
阿足普



黑环教团





黑环教团
旗帜



黑环教团
男徒



黑环教团
盾牌模板





黑环教团
男徒



黑环教团女徒

对有些人来说，黑环教团是一群典型的反派：癫狂的巫师，阴影里的杀手，侍奉黑暗神祇的邪教徒。但对另外一些人而言，黑环教团是一面庇佑那些被社会抛弃者的保护伞：前者认为他们是邪徒奸党，后者却认为他们是壮士起义。

——

塔利亚·比尔罗-希维尔
原画设计师

矮人



矮人男性
鳞甲



矮人旗帜



矮人男性
皮甲



矮人女性
金属板甲

矮人们拥有着纯粹务实的思想品质。不畏万难成就事业的精神渗透到了他们的外交手段，军事策略和商贸经营之中。就连他们的语言都直截了当，充分反映了这份实用主义。为了将这份精神体现在他们的装备设计上，我们混合了罗马帝国和中世纪的盔甲风格。矮人的一些旗帜上纹着他们的精神象征，代表矮人帝国的狼头。

—

马克西姆·庞赛利特
原画/3D设计师

矮人



矮人男性
锁甲



矮人男性
金属铠甲



矮人马车



矮人女性
帮派成员

矮人



矮人女性
富有平民

矮人男性
富有平民



矮人女性
平民

矮人男性
平民

矮人



矮人女性法师



矮人男性法师



矮人男性法师



矮人女性
面部造型变体



法杖模板



盾牌模板

矮人

武器



剑模板



斧模板



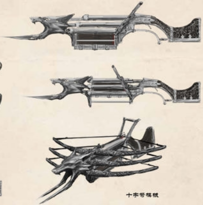
锤模板



矛模板



十字弩模板



十字弩模板



法杖模板



盾牌模板



弓模板

蜥蜴人



蜥蜴人男性
体貌



蜥蜴人男性
金属铠甲



蜥蜴人女性
皮甲



早期
土著风格
概念图

蜥蜴人





蜥蜴人



蜥蜴人男性
平民



蜥蜴人
女性
平民



蜥蜴人
女性
平民



蜥蜴人男性
平民

蜥蜴人



军用弩炮



军用攻城槌



军用投石机



攻城塔



军用驮兽



战舰



盾牌模板

蜥蜴人

武器



剑模板



剑模板



斧模板



弓模板



十字弓模板





斧模板



斧模板



斧模板

盾牌模板



矛模板

精灵



精灵女性



精灵男性
萨满



精灵男性
林木铠甲

精灵的铠甲是基于他们能随心所欲地控制自然及身边植物的生长这一理念设计的。精灵们能用此能力种植出自己的铠甲，武器，家具以及房子。他们甚至能种植活体装甲载具，用于作战或是林中跋涉。不过我们遇到了个问题：这样子设计出的东西全是一片绿，精灵们都被淹没在环境当中难以分辨了；所以我们在设计中添加了其他的颜色，再加上一些金属物件，以让他们的服装更加多样化。



植物战车

精灵





精灵女性
林木铠甲

精灵男性
林木铠甲





精灵男性
林木铠甲



精灵女性
林木铠甲

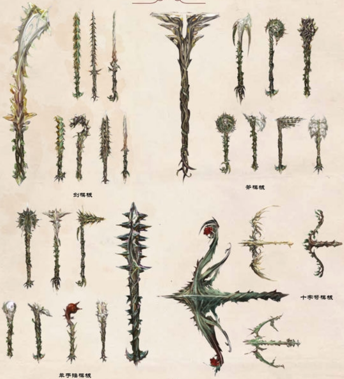
精灵





精灵

武器





亡灵

亡灵族以多种不同的姿态为人所知，有蹒跚游牧的亡者部落，也有精于世故的老练骷髅。一些更为高贵的亡灵会试图用假面来掩盖自己枯槁无肉的脸庞。他们或许是成功求得了不朽的奥秘，但也有一些亡灵觉得失去肉体欢愉这一代价实在过于高昂。

—

塔利亚·比尔罗-希维尔
原画设计师









亡灵



亡灵男性
平民

亡灵女性
平民



亡灵男性
平民

亡灵女性
平民



III 地点

绿维珑地图


The Bane Lands
Dragon`s Spine
Reaper`s Bluffs
Arx
Bloodmoon Island
Reaper`s Coast
Cullwoods
The High Seas
Driftwood
Stormdale
Reaper`s Eye
Paradise Downs
Stonegarden
Fort Joy
Blackpits
The Hollow Marshes

回音之堂





回音之堂





回音之堂的视觉灵感来自于世界各地的柱状玄武岩地貌。回音之堂内的石柱会不停地改变结构，使玩家身边的环境不断变化。一块六边形的地板可能会突然化作台阶或桥梁，让玩家继续旅程或是落入陷阱。这个想法在游戏中未能被充分实施，但我们乐于去探索不同的可能性。我们想让一整层地面从一种形态变为另一种。想象一下，一座庙宇拔地而起；无数游魂于其中静候天命...

—

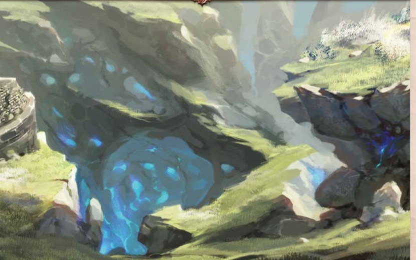
柯恩·凡·米尔罗
原画设计师



欢乐堡



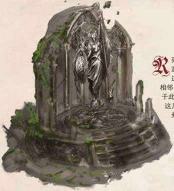




死神海岸







R死神海岸，阿克斯城，以及欢乐堡在游戏的制作过程中经历了许多变化：这三处地点曾经在同一张地图上紧紧相邻！这个想法最后没有顺利实现，不过于此过程中也诞生了许多的概念设计。这几个场景的视觉设计是由中世纪的弗兰德斯地区风景发展而来。牧歌田园，空心道径，沃土农庄，老橡盘根，以及路旁的礼拜堂，这些当地景色蕴含着一种我们渴望在游戏中还原的美感。



阿克斯城



A阿克斯城本身基于根特城——我们工作室所在的城市——进行设计。

我们不想做出一座游戏界随处可见的，充斥着“德式”建筑的平凡中世纪城镇。相反，我们加入了仿照十六世纪弗兰德斯的文艺复兴风格建筑，正是伊拉斯谟与墨卡托曾经居住过的那种。许多这种建筑时至今日依然存在，为我们提供了大量的参考照，令我们得以在游戏中将其生动还原。游戏中许多室内家具和摆设都来源于我们在欧洲各地进行的对艺术参考素材的海量考察。毕竟，不是什么东西都能在谷歌上查到的嘛！





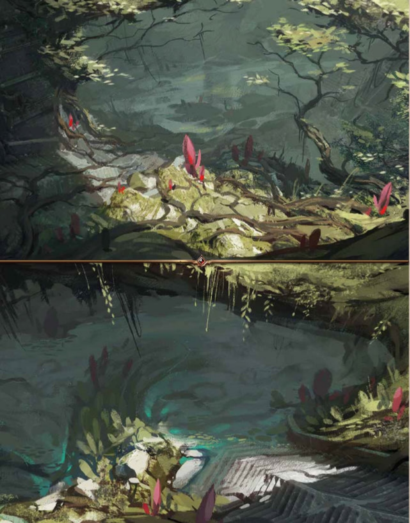
无名岛





在这座火山岛上，还遗留着淹没在火山灰当中的远古遗迹。这些建筑的设计稍带一些科幻色彩，以让玩家们感受到这些建筑是出自一支高智能种族之手。这些由简洁几何结构组成的建筑用异种石材所建，其上雕有神秘的碑文。





无名岛



复仇女士号







精灵之森





精灵一族居住于建立在筑于参天古树之间，彼此相连，饰有天然点缀的平台上。受自然界中植物生长的形态结构所启发，我们试着令构成建筑物的植物外观显得真实且自然，但又能让人察觉到其生长是处于有意的掌控与引导之下。森林中的家具及其他物件同样是据此理念进行设计。

—

耶罗恩·德维伦特
概念/3D设计师



远古帝国








IV
绿维珑画典

静态



荣誉难度 静态



探索难度 静态





经典难度 静态



战术难度 静态

动态



荣誉难度 动态



探索难度 动态





经典难度 动态



战术难度 动态

宗教画作





诸神肖像











关键艺术图



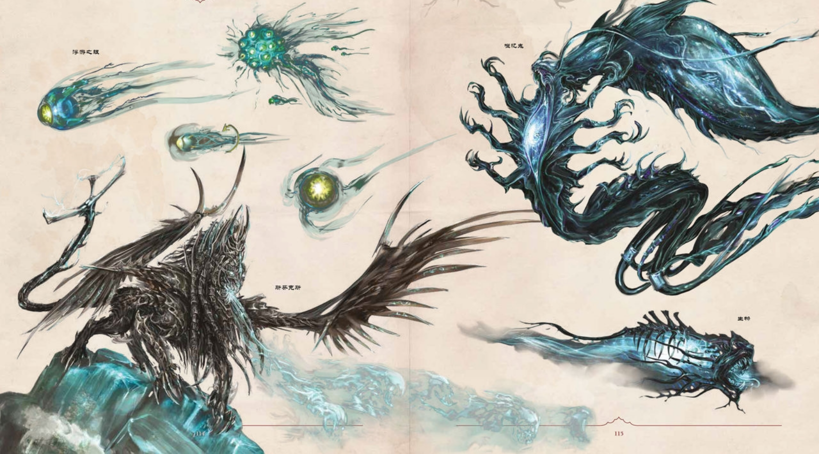
关键艺术图





V 生物

回音之堂生物



虚空异兽













虚空异兽



异兽统帅
首领



地狱鸟



酸液蟾蜍
首领



原始
吸血鬼

第五章：生物

龙类





黑环巨龙
俯视图

神系教团巨龙
俯视图



黑环巨龙
侧视图



恶魔

恶魔在世上几乎任何一款角色扮演游戏中都有作为怪物登场，要想将它们设计出特色实属不易。我们最终的成果是这些猩红身躯上赤裸无皮，骨骼刺出体表形成盔甲，脸上挂着永恒不变嗤笑的怪物。有些恶魔还会将人类，精灵，矮人或者蜥蜴人的皮肤剥下来作缠腰布穿戴。体表的大量穿孔与暴露在外的肌肉有助于使这些恶魔的外表仿佛饱经折磨，一如我们的预期。我们也希望使它们显得敏捷而危险，为此一部分恶魔被赋予了类似蜥蜴的体格：脚部较小，身体伸展。

—

马克西姆·庞赛利特
原画/3D设计师



恶魔术士



恶魔猎犬



恶魔步兵

鬼获鸟



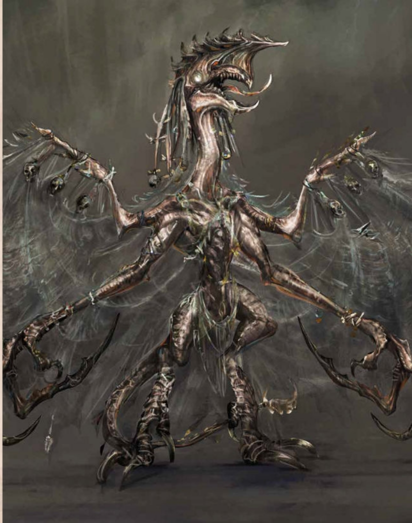


鬼获鸟
宠儿

F在我看来，鬼获鸟是这款游戏中最诡异的一种生物。在初版设定中，她会收集流产的人类胎儿，将他们从墓中掘出并加以复生。这些婴儿最终会成长为半人类半怪物。理所当然的，他们将自己的鸟妈妈视作至亲。这些设定基本上没能在最终发售的游戏内实装，不过有机会设计这样一组可爱的小家庭让我十分愉快。

—

塔利亚·比尔罗-希维尔
原画设计师



精灵生物











蹒跚树精





植物麋鹿











蹒跚树精

精灵生物


蹒跚
树怪



丛林虎






蹒跚
树怪





植物战车

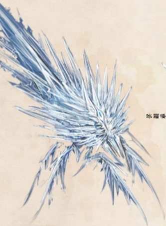



蹒跚
树怪首领

冰霜生物



冰霜野人



冰霜怪



冰霜犀牛



梦魇





梦魇



燃烧的女巫



恶魔女王





受诅的痛苦之轮



稻草人

杀戮幽魂



食尸鬼



海怪









元素生物



冰霜蜥蜴



火焰蜥蜴



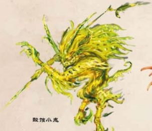
森林巨魔



枯木巨魔



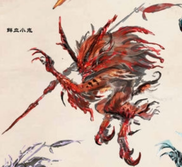
油巨魔



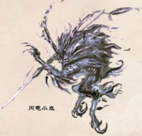
酸蚀小鬼



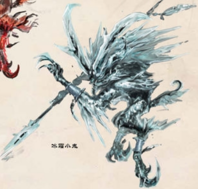
火焰小鬼



鲜血小鬼



闪电小鬼



冰霜小鬼


Area Pickup
Gear
Waffles
Ruffles
Toothpick
Spoon
Sword 'n Rubberband
3 arrows
CANCEL
ACCEPT
Inventory
Equipment
Character
Journal
Skills
Craft
Available Skills
Selected Skills
Actions
Attack
1/5

VI 图标

道具


啤酒瓶
肉汁乳酪薯条
洋葱
香巢蘑菇
启迪草药混剂
蛋
血玫瑰
花朵
香巢蘑菇
鱼
Dinner
橘子
鱼
鱼
炖肉
强力启迪
草药混剂
Resurrection
Idol
强力提神
草药混剂
灵魂
罐
药水
梦者吸管


铺盖
商人
背包
传送
金字塔
水果篮
标本罐
毛绒熊
残肢

道具



珠宝


魔法
蓝宝石护身符
白银
蓝宝石护身符
怪眼
护身符
项链
翡翠
金戒指
黄金
护身符
魔法骷髅
戒指
骷髅护身符
白银
蓝宝石
戒指
达米安的
血瓶
黄铜
翡翠戒指
黄金
红宝石戒指
金项链
船长的
指南針
破损的
秩序项圈
黄铜
护身符
秩序项圈
Gold Wolf
Amulet

人物



生物



技能





制作人员名单

DIRECTOR

Swen Vincke

ANIMATION DIRECTOR

Thierry Van Gyseghem

ART DIRECTOR

Joachim Vleminckx

TECHNICAL ART DIRECTOR

Koen Van Mierlo

CONCEPT ARTISTS

Tania Bureau-Civil
Jeroen Devriendt
Dan Iorgulescu
Maxime Ponslet
Cliff Laureys
Koen Van Mierlo
Evgeniya Katsubo

CHARACTER ARTISTS

Alena Dubrovina
Frederick Seneseal
Jean Pierre Roy
Maxime Ponslet
Wai Yeh Leung
Nikolay Chugunov

CHARACTER ARTISTS FREELANCE

Andrey Simonov
Brian Yl Chan
Damien Brown
Dennis Batol
Eugene Tay
Francois Debrabandere
Mateo Ray Fernandez Armenta
Xavier Malard

ENVIRONMENT ARTISTS

Elise Rochefort
Frederick Seneseal
Gert-Jan Van de Put
Jeroen Devriendt
Maxime Ponslet
Olivier Boucher
Wai Yeh Leung
Anna Shishkareva
Ivan Skorodumov

ENVIRONMENT ARTISTS FREELANCE

Alexandru Trocea
Baptiste Simar
Cynthia Vandermouten
Maximilien Dehove
Mickael Vermosen
Nicolas Vanhemelryck

ANIMATORS

Alex Van Ooteghem
Amelie Loyer
Bryan Noter
Emilien Côté
Joël Demare
Jonas Borgmeister
Nicolas Dorval
Pieter Glorie
Ricardo Ayasta
Steven Hamela
Thomas Muylle

VISUAL EFFECTS ARTISTS

Guilleame Piette
Eric Girard
Vincent Fiset
Alexey Pugin
Jessica Lecours
Tiphaine Franchomme
Ivan Skorodumov

TECHNICAL ANIMATORS

Brian Chambaere

TECHNICAL ARTISTS

David Kraajikamp
Joyka de Reyst

UI ARTISTS

Cliff Laureys
Thomas Pottie

ART INTERNS

Anna Richter
Ben de Hullu
Bram Smulders
Dylan Driessen
Jeroen Theeuwen
Kaj Driessen
Lauren Lapierre Armande
Louis-C de Buf
Maité Vandewalle
Melle Baas
Nico Cluckers
Philippe Mesotten
Remco Vanhoutte
Rick Van den Berg
San Nollet
Thijs de Rijcke
Martin Mottet
Flore Vanackere
Remco Willemsen

ANIMATION INTERNS

Revlyn Schreiber
Helena Cnockaert

BOOK PRODUCER

Kieron Kelly

GRAPHIC DESIGN

Gary Nicholson

SPECIAL THANKS TO

TAKEOFF UK
The Larian Publishing Team

©2017 Larian Studios. All rights reserved.